SURVIVOR FILE

CAUTION

BIOHAZARD® 3
LAST ESCAPE

S.T.A.R.S.

SPECIAL
TACTICS
AND
RESCUE
SERVICE
REPORT

アークレイ山地バイオハザード事件概要報告書

1998年8月8日



■発端
1998年7月上旬。アメリカ中西部、ラクーンシティ郊外、アークレイ山地にて、何者かに喰い殺されたかのような変死体が連続して発見される。

■経緯①
同年7月23日。事態を重く見たラクーン市警は、S.T.A.R.S.による調査を開始。S.T.A.R.S. B（ブラヴォー）チームを派遣するも、連絡が途絶える。

■経緯②
同年7月24日。Bチーム捜索のため、改めてA（アルファ）チームが出動、付近の調査を開始するが、怪物犬に遭遇したため、近くの洋館に退避。



■調査報告①
館内調査の結果、洋館はゾンビの巣窟であることが判明。我々は他にも多数のトラップや、遺伝子情報を組み替えたと思われる動植物などに遭遇した。また、Bチーム隊員の遺体も確認した。

■調査報告②
単独行動を取っていた私は、捜査の末、地下深くに隠された研究施設を発見。洋館は、世界的な製薬企業アンブレラが密かに建設した生物兵器研究所であった。これは、クリス・レッドフィールドも確認済である。



■ゾンビについて
ゾンビは、生物兵器を創り出す「T-ウイルス」の漏洩により、研究所員にウイルスが感染して生まれたものである。（研究所員の日記を提出します。参照して下さい。）

■事件処理の経緯
クリス・レッドフィールドと私が、街へのウイルス流出を阻止するため、施設を爆破した。



■まとめ
施設の爆破は、あの極限状態での処理方法としては最適であったと思われる。しかし、館内の様子から、ウイルスが漏洩してから少なくとも60日は経っているというのがクリス・レッドフィールドと私の判断である。したがってラクーンシティへのウイルス流出の可能性は非常に高いといわざるを得ない。早急に事件を再捜査し、同時にマスコミを通じて市民に注意を呼びかけることが急務であると思われる。

ジル・バレンタイン

S.T.A.R.S.

SPECIAL
TACTICS
AND
RESCUE
SERVICE
REPORT

■1998年9月29日。ラクーンシティに赴任。しかし、街に不穏な空気が漂っている。付近を捜索していると、ゾンビに遭遇。大量のゾンビはすべて街の人間であり、T-ウイルスが街に流出したものと思われる。

■ゾンビとの交戦中、クレア・レッドフィールドと出会う。彼女はS.T.A.R.S.隊員クリス・レッドフィールドの妹であった。以後、協力体制をしき、二人で街からの脱出の道を探る。



■警察署にて、2ヶ月前のアークレイ山地の事件のもみ消し工作に、署長が荷担していたことを突き止める。今回の事件も事前に知っていた模様。

■捜索の途上、アンブレラの研究所にたどり着く。そこはアンブレラの生物兵器研究の中枢であった。研究所においてT-ウイルスに代わる新たな「G-ウイルス」の存在を確認。それは、DNAに変化をもたらし、人体の形状と能力を激変させてしまう恐るべきものであった。



■また同地で、TおよびG-ウイルスを生み出した、ウィリアム博士と遭遇。彼は、すでに自らの体をG-ウイルスに預けており、人ならぬ者、「G」へと変貌していた。その力・狂暴性はかつて経験したことのないものであったが、クレア・レッドフィールドの力添えのもと、「G」を駆逐、街からの脱出に成功した。

■しかし事態は一時の終焉を迎えたに過ぎない。一連の事件の元凶、アンブレラの実態を暴くまでは、このレポートにピリオドを打つことはできない。

（レオン・S・ケネディの事件記録より抜粋）





S.T.A.R.S.

SPECIAL
TACTICS
AND
RESCUE
SERVICE
REPORT

そして、
新たな恐怖がはじまる。

生き抜く意志。

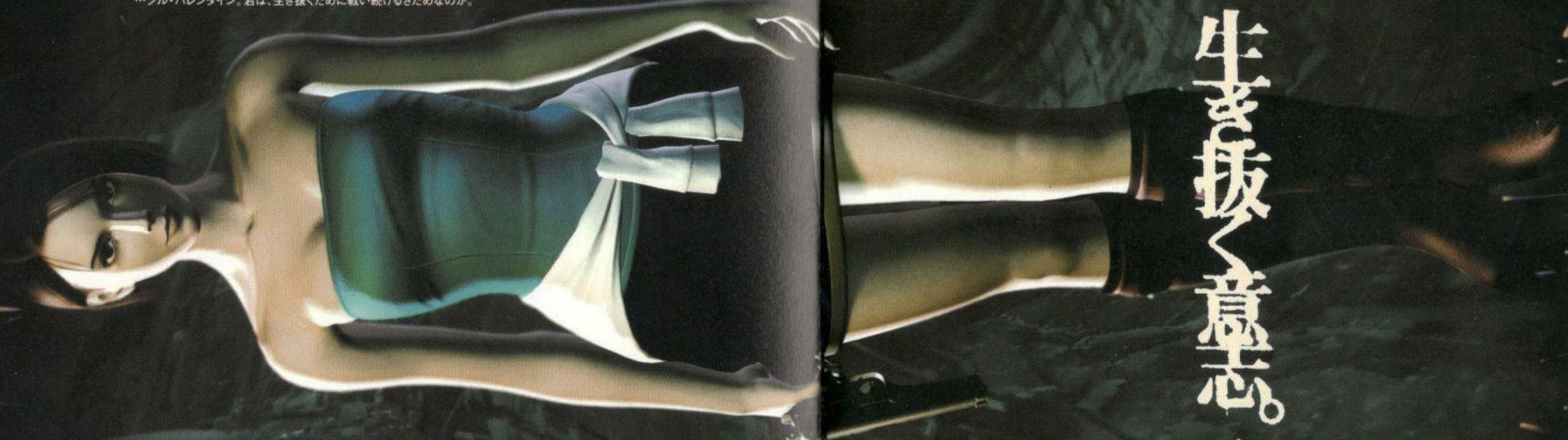
The Will To Survive……

そのしなやかさで、その力強さで、生きる道をつかみ取れ。

ジル・バレンタイン。この名前を忘れることはなかった。
どんな状況に立たされても決して希望を捨てることのないあの強いまなざしを。

アークレイ山地の事件から2ヶ月。これ以上悪夢を繰り返させないためにも、
この事件をうやむやに終わらせることはできない。そう考えた
S.T.A.R.S. 生き残りの隊員たちは、事件の真相究明のため、ヨーロッパへ。
しかしジルは、その情報を隠れみのに、アンブレラの動きを探るべく
ひとりラクーンシティに残っていた。
そして、不幸にもまた、背後に恐怖が忍び寄る…!
否応なしに巻き込まれていく、生死を賭けたサバイバルゲームのなかで、
ジルは何を見たのか?
ラクーンシティの惨劇の全貌がついに明らかになる!

…ジル・バレンタイン。君は、生き抜くために戦い続けるさだめなのか。





ジル・バレンタイン
23歳　血液型B型　身長166cm　体重49kg
S.T.A.R.S. Aチームに所属し、
特に爆発物などのトラップ処理に高い能力を見せる。
米軍デルタフォースの訓練過程を修了し、
その経験を生かした活躍には定評がある。
快活で正義感が強く、やや直情的な面も見られるが、
強い意志と確かな決断力を持つ。
ラクーンシティ郊外の事件では、事態の解決に向け大きく貢献した。







S.T.A.R.S.とは、Special Tactics and Rescue Service の略称であり、
通常の警察力では対処不可能な事件・災害が起こった際、事態の調査、
収束、救助活動を目的として派遣されるスペシャリスト集団である。
増加の一途をたどる都市型テロや多様化する犯罪に対処すべく、
1996年にラクーン市警の管轄のもと設立された。
特殊戦術および救助などの特殊工作を任務とするため、隊員たちはみな、
身体能力、戦略・戦術、銃火器の扱い、情報収集能力など任務に必要な
あらゆる知識と技術を身につけている。

S.T.A.R.S.
SPECIAL TACTICS AND RESCUE SERVICE
REPORT



FEAR IS CHASING YOU....

追われる恐怖。

邪悪なまなざし。究極の恐怖。果てしない絶望…。
アンブレラは、恐ろしい怪物を創り出してしまった…!
追跡者「ネメシス-T型」、誕生。



何をも寄せつけない頑強な体。どんな状況でも命令を遂行する知性。
「ネメシス-T型」は、タイラントの改良型に寄生型生物兵器「ネメシス(NE-α型)」
を植え付け生まれた、アンブレラが放つ「最凶」の敵だ。
自身も脳を持ち、とりついた本体の脳までも支配し利用する、悪意の中枢、ネメシス。
戦闘能力、耐性、回復力…、タイラントが持っていた身体能力は大きくパワーアップ、
さらに、飛躍的に上昇した知性によって、命令を遂行する能力も完璧なものとなった。
ダメージを受ければ、その度合いによって変態を繰り返し、かつてない凶暴性と
知性を併せ持つおぞましい化け物へと、その姿は変わっていく。
ヤツにとって、障害と呼べるものは何もないのだ。
そして、信じがたいその力がすべて、S.T.A.R.S.の抹殺に向けられる。
求めるものは、希望を真っ黒に塗りつぶす「死」のみ。
標的を砕き、ねじ切り、潰し尽くすまで、ヤツは決して追跡をやめようとはしない。
出口のない悪夢が、また始まる…!



Welcome to RACCOON CITY




St-Michael Clock Tower


Raccoon Park


bridge at the park


cable car

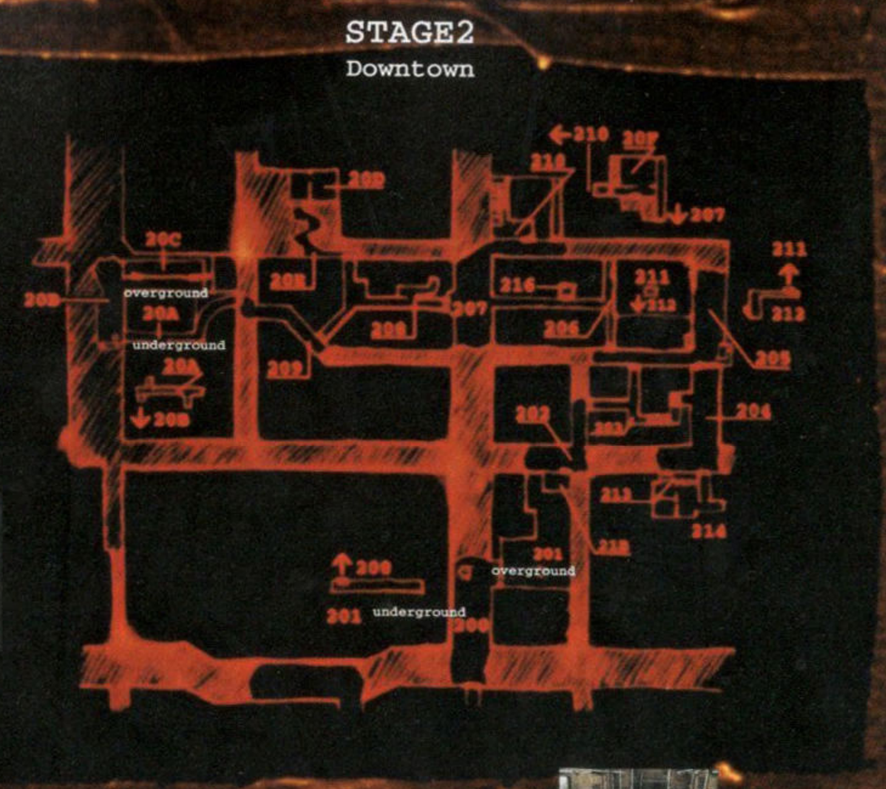

Raccoon Police Dep.


restaurant

アメリカ中西部に位置する小さな工業都市ラクーンシティは、欧州外資系の巨大企業アンブレラの肩入れによって、近年急激に近代化が進んだ街である。アンブレラに広大な土地の私有を許す代わりに、多額の資金援助を得て市庁舎や総合病院などを新たに建設してきた。市民の7割は何らかのかたちでアンブレラに関わっており、この街でアンブレラに逆らう愚か者は誰もいない。



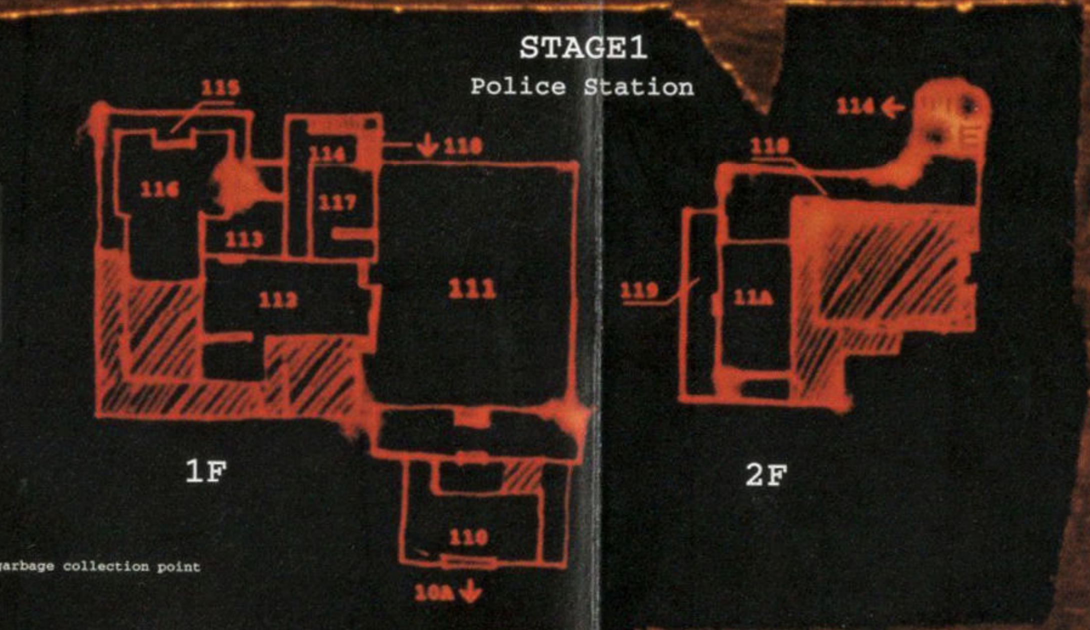












SCENE LIST

事件現場リスト

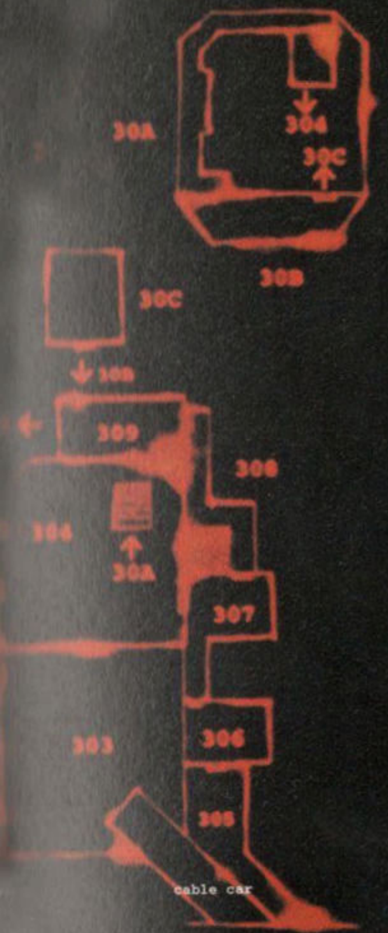
STAGE1

- 100 storehouse office
  倉庫オフィス
- 101 storehouse
  倉庫
- 102 lane in front of storehouse
  倉庫前路地
- 103 main street
  大通り
- 104 Y junction
  Y字路地
- 105 garbage dump
  ゴミ置き場路地
- 106 street in front of apartment building with 1F shop
  1F店舗型アパート前通り
- 107 Bar Jack
  バージャック
- 108 street where the policemen were slain
  警官全滅通り
- 109 garbage collection point
  ゴミ路地
- 10A street in front of police station main gate
  警察署正門前道路
- 10B lane in front of office
  営業所前路地
- 10C storeroom on back lane
  裏路地物置き
- 10D street in front of Jill's apartment
  ジルのアパート前通り
- 10E alley from garbage collection point
  ゴミ路地抜け道
- 10F boutique
  ブティック
- 110 police station main entrance
  警察署正門玄関
- 111 hall in police station
  警察署ホール
- 112 west-side office
  西側オフィス
- 113 storehouse for seized object
  押収物倉庫
- 114 corridor in front of darkroom
  暗室前廊下
- 115 corridor in front of conference room
  会議室前廊下
- 116 strategy room
  作戦会議室
- 117 police station darkroom
  警察署写真暗室
- 118 corridor with stone statue
  石像の廊下
- 119 corridor in front of S.T.A.R.S. office
  S.T.A.R.S.オフィス前廊下
- 11A S.T.A.R.S. office
  S.T.A.R.S.オフィス
- 11B pharmaceutical company sales office
  製薬会社営業所
- 11C pharmaceutical storeroom
  薬品保管室

STAGE2

- 200 street in front of car park
  駐車場前道路
- 201 car park
  駐車場
- 202 street in front of exclusive hotel
  高級ホテル前通り
- 203 construction site
  建設現場
- 204 street in front of electrical substation
  変電所前道路
- 205 street in front of restaurant
  レストラン前道路
- 206 T junction behind restaurant
  レストラン裏T字路
- 207 street in front of city office
  市役所前道路
- 208 city office
  市役所
- 209 street in front of pumping station
  ポンプ施設前通り
- 20A street in front of a monument
  記念碑前道路
- 20B cable car stop
  路面電車発着所
- 20C cable car
  路面電車
- 20D gas station
  ガソリンスタンド
- 20E street in front of gas station
  ガソリンスタンド前通り
- 20F Raccoon Press 3F
  新聞社ビル3F
- 210 Raccoon Press 1F
  新聞社ビル1F
- 211 restaurant
  レストラン
- 212 basement of restaurant
  レストラン地下室
- 213 entrance to electrical substation
  変電所入り口
- 214 electrical substation
  変電所
- 216 shopping street storeroom
  商店街物置き
- 218 lane in back of shopping street
  商店街裏路地
- 21A shopping street side road
  商店街裏通り
- 21B car park office
  駐車場オフィス

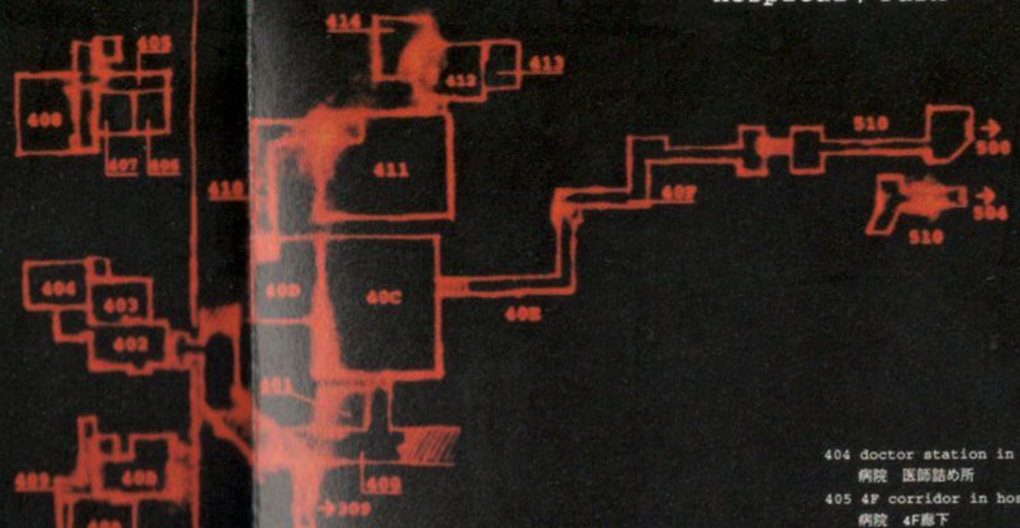






clock tower chapel
時計塔礼拝室
dance room
舞踏の間
dining room
食事の間
clock tower courtyard
時計塔中庭
atrium-style entrance
吹き抜けホール
clock tower bedroom
時計塔寝室
clock tower living room
時計塔居間
clock tower study
時計塔書斎
clock tower corridor
時計塔廊下
clock tower closet
時計塔納戸
2F corridor in clock tower
時計塔2F廊下
clock tower balcony
時計塔バルコニー
clock tower mechanical room
時計塔機械室

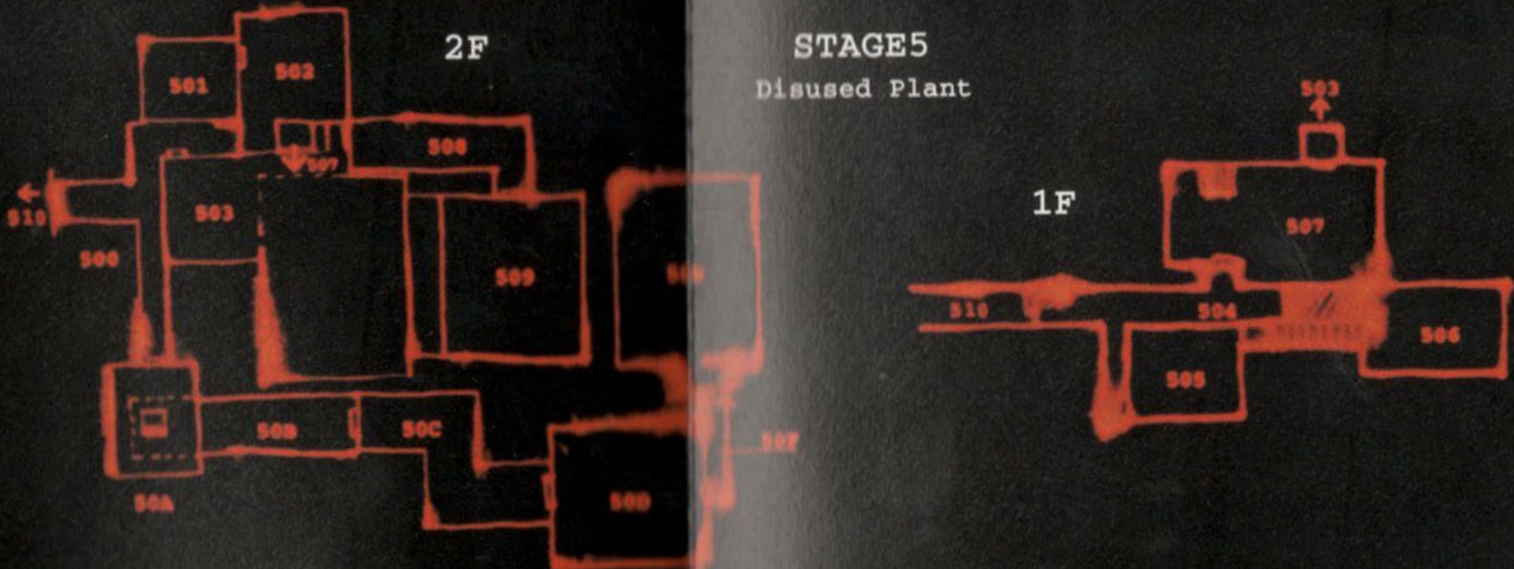
STAGE4
Hospital / Park





STAGE4
400 Park Street
公園通り
401 park security center
公園　パトロール室
402 hall in hospital
病院　ホール
403 office in hospital
病院　オフィス
404 doctor station in hospital
病院　医師詰め所
405 4F corridor in hospital
病院　4F廊下
406 room 402 in hospital
病院　402号室
407 room 401 in hospital
病院　401号室
408 reference room in hospital
病院　資料室
409 B3 corridor in hospital
病院　B3廊下
40A laboratory in hospital
病院　実験室
40B study in hospital
病院　研究室
40C park central plaza
公園　正面広場
40D fountain in park
公園　噴水
40E passage next to pond in park
公園　池通路
40F path in park
公園　林道
410 underground water pipe in park
公園　地下水道
411 graveyard in park
公園　墓地
412 graveyard shed in park
公園　墓地小屋
413 graveyard storeroom in park
公園　墓地物置き
414 strategy room in park
公園　作戦室

STAGE5
Disused Plant





STAGE5
500 entrance to waste processing plant
処理場入り口
501 off-duty room in waste processing plant
処理場休憩室
502 power supply room
動力室
503 waste processing control room
処理コントロール室
504 wastewater channel
排水路
505 sewage monitor room
下水モニター室
506 water testing room
水質検査室
507 decomposition pool
分解プール
508 passage in front of waste processing room
処理ルーム前通路
509 waste processing room
廃棄物処理ルーム
50A control room
管制室
50B back door of waste processing plant
処理場裏口
50C passage for scrap
スクラップ通路
50D waste incinerator
廃棄物焼却処理工場
50E scrap site
スクラップ置き場
50F elevator room
エレベーター室
510 bridge in park
公園　橋

S.T.A.R.S.

S.T.A.R.S. REPORT

SPECIAL TACTICS AND RESCUE SERVICE

R E P O R T

NEW COMER

新たな惨劇のカギを握る者たち



Carlos Oliveira

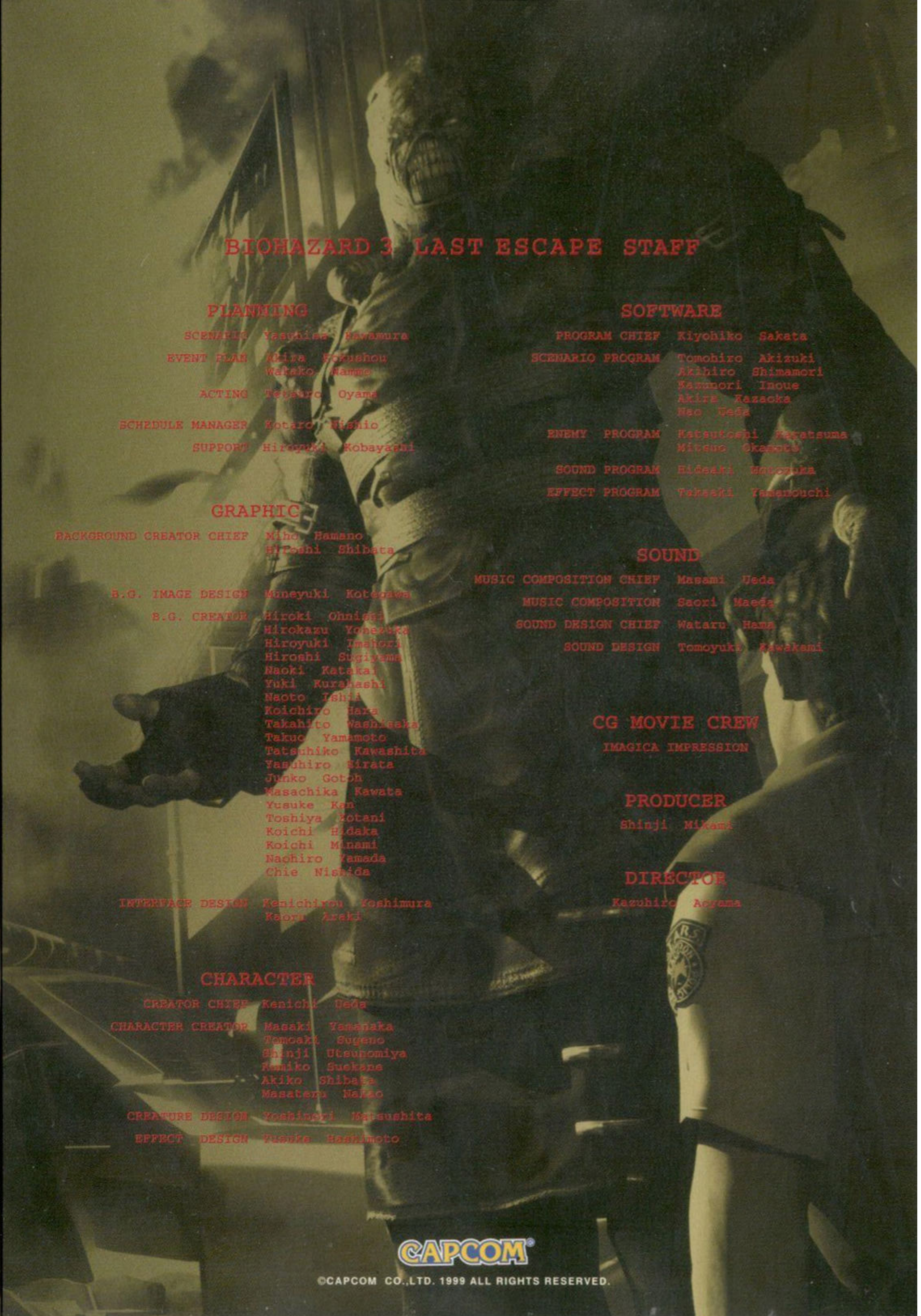
カルロス・オリヴェイラ(21)
アンブレラ・バイオハザード対策部隊(UBCS)所属の
新米兵士。南米出身。
一見軽薄に見えるが情に厚く、責任感もある。
かつては犯罪組織と癒着した共産ゲリラの一員であったが、
アンブレラに拾われ、傭兵となった。
ラクーンシティでゾンビとの交戦中、ジルと出会い、
兵士として、人間として成長していく。

Nicholai Ginovaef

ニコライ・ジノビエフ(35)
アンブレラ・バイオハザード対策部隊(UBCS)所属兵士。ロシア出身。
冷静沈着な戦争のプロ。ときに冷酷な一面も見せる。

Mikhail Victor

ミハイル・ヴィクトール(45)
アンブレラ・バイオハザード対策部隊(UBCS)小隊長。ロシア出身。
豊かな実戦経験と統率力を持ち、部下の人望も厚い。



BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE STAFF

PLANNING

SCENARIO Yasuhisa Kawamura
EVENT PLAN Akira Fokushou
Wakako Nammo
ACTING Tetsuro Oyama
SCHEDULE MANAGER Kotaro Nishio
SUPPORT Hiroyuki Kobayashi

GRAPHIC

BACKGROUND CREATOR CHIEF Miho Hamano
Hiroshi Shibata
B.G. IMAGE DESIGN Mineyuki Kotegawa
B.G. CREATOR Hiroki Ohnishi
Hirokazu Yonezuka
Hiroyuki Imahori
Hiroshi Sugiyama
Naoki Katakai
Yuki Kurahashi
Naoto Ishii
Koichiro Hara
Takahito Washisaka
Takuo Yamamoto
Tatsuhiko Kawashita
Yasuhiro Hirata
Junko Gotoh
Masachika Kawata
Yusuke Kan
Toshiya Kotani
Koichi Hidaka
Koichi Minami
Naohiro Yamada
Chie Nishida
INTERFACE DESIGN Kenichirou Yoshimura
Kaori Araki

CHARACTER

CREATOR CHIEF Kenichi Ueda
CHARACTER CREATOR Masaki Yamanaka
Tomoaki Sugeno
Shinji Utsunomiya
Fumiko Suekane
Akiko Shibata
Masateru Nakao
CREATURE DESIGN Yoshinori Matsushita
EFFECT DESIGN Yusuke Hashimoto

SOFTWARE

PROGRAM CHIEF Kiyohiko Sakata
SCENARIO PROGRAM Tomohiro Akizuki
Akihiro Shimamori
Kazunori Inoue
Akira Kazaoka
Nao Ueda
ENEMY PROGRAM Katsutoshi Karatsuma
Mitsuo Okamoto
SOUND PROGRAM Hideaki Hamazuka
EFFECT PROGRAM Takeaki Yamanouchi

SOUND

MUSIC COMPOSITION CHIEF Masami Ueda
MUSIC COMPOSITION Saori Maeda
SOUND DESIGN CHIEF Wataru Hama
SOUND DESIGN Tomoyuki Kawakami

CG MOVIE CREW

IMAGICA IMPRESSION

PRODUCER

Shinji Mikami

DIRECTOR

Kazuhiro Aoyama

CAPCOM

WEAPONS 武器リスト



ナイフ

護身用のダガーナイフ

使用できるキャラクター
ジル、カルロス、ニコライ



傭兵用ハンドガン SIGPRO SP2009

軽量化のためプラスチックを多用した最新型の銃。9mmパラベラム弾を使用する

使用できるキャラクター
カルロス、ニコライ



ハンドガン M92Fカスタム

S.T.A.R.S.用に作られたカスタムハンドガン。9mmパラベラム弾を使用する

使用できるキャラクター
ジル



ハンドガン STI EAGLE6.0

競技用に開発されたカスタムメイドガン。9mmパラベラム弾を使用する

使用できるキャラクター
ジル、カルロス



ショットガン ベネリ M3S

扱いやすいよう切り詰められたソードオフショットガン。12ゲージショットシェルを使用する

使用できるキャラクター
ジル、ミハイル



ショットガン ウエスタンカスタム M37

特殊なリロード機構を持つ接近戦で有効な武器。12ゲージショットシェルを使用する

使用できるキャラクター
ジル



マインスロアー

アンブレラ兵装部門が作った試作兵器。センサー付の特殊弾を使用する

使用できるキャラクター
ジル



M4A1 アサルトライフル (AUTO・MANUAL)

軍用アサルトライフル銃 MANUALは単発に、AUTOは連発にセットされている 5.56mmNATO弾を使用する

使用できるキャラクター
ジル、カルロス、ミハイル

SPECIAL WEAPONS 隠し武器リスト



マグナム S&W M629C

ステンレス製の大型リボルバー反動を抑えるウエイト付のクラシックタイプ。44マグナム弾を使用する

使用できるキャラクター
ジル、ミハイル



Hk-p グレネードランチャー (炸裂・火炎・硫酸・冷凍)

警察向けに開発された小型グレネードランチャー。炸裂弾、火炎弾硫酸弾、冷凍弾を使用できる

使用できるキャラクター
ジル



M66 ロケットランチャー

旧式だが強力な威力を持つ隠し武器

使用できるキャラクター
ジル、カルロス、ミハイル



ガトリングガン

ワントリガーで大量の弾をバラまける強力な隠し武器

使用できるキャラクター
ジル、カルロス

BULLETS 弾薬リスト



ハンドガンの弾

9×19パラベラム弾



ショットガンの弾

12ゲージショットシェル



グレネードの弾（炸裂弾）

命中時に破片をばらまく標準的な弾



グレネードの弾（火炎弾）

弾頭に強力なナパームジェルをつめた特殊弾



グレネードの弾（硫酸弾）

弾頭に対生物用濃硫酸をつめた特殊弾



グレネードの弾（冷凍弾）

弾頭に極低温の液化窒素をつめた特殊弾



マインスロアーの弾

弾体にセンサーがついていて使用者以外が近づくと炸裂する特殊な弾



アサルトライフルの弾

軍用の5.56mmNATO弾



ハンドガンの強化弾

リロードツールで作成した強力なパウダー入りの9mmパラベラム弾



ショットガンの強化弾

リロードツールで作成した強力なパウダー入りの12ゲージショットシェル



マグナムの弾

リボルバー用の強力な44マグナム弾

弾薬の調合について

今回から、武器用の火薬（ガンパウダー）と調合器具（リロードツール）によって、
ハンドガン、ショットガン、マグナム、グレネードランチャーの弾薬を作ることができます。

調合に使用するもの

ガンパウダーA、ガンパウダーB、ガンパウダーC、リロードツール、グレネードの弾
※ガンパウダーAとガンパウダーBは通常にセットされています。ガンパウダーCはこの2種類を調合して得られます。
※グレネードの弾に関してのみ、それにガンパウダーを組み合わせてグレネード専用特殊弾を作ることができます。

作り出せる弾薬の種類

調合によって、ハンドガンの弾、ショットガンの弾、マグナムの弾、グレネードの弾（炸裂弾）、
グレネード専用特殊弾（火炎弾、硫酸弾、冷凍弾）の7種類の弾薬を作ることができます。

調合方法と弾数

調合は、アイテム欄どうしの組み合わせを用います。（弾薬の装填、ハーブの調合と同じ）
また組み合わせ方によって、1回に作れる弾の数も変わってきます。
具体的な組み合わせと弾数は、以下の通り。

調合方法	ガンパウダー＋リロードツール	ガンパウダー＋グレネードの弾
A	ハンドガンの弾×15	グレネード火炎弾×6以下
B	ショットガンの弾×7	グレネード硫酸弾×6以下
C(=A+B)	グレネードの弾（炸裂弾）×10	グレネード冷凍弾×6以下
AA	ハンドガンの弾×35	グレネード火炎弾×12以下
BB	ショットガンの弾×18	グレネード硫酸弾×12以下
AC	グレネード火炎弾×10	―
BC	グレネード硫酸弾×10	―
CC	グレネード冷凍弾×10	グレネード冷凍弾×12以下
AAA	ハンドガンの弾×55	グレネード火炎弾×18以下
AAB	ショットガンの弾×20	―
BBA	ハンドガンの弾×60	―
BBB	ショットガンの弾×30	グレネード硫酸弾×18以下
CCC	マグナムの弾×30	グレネード冷凍弾×18以下

※A：ガンパウダーA　B：ガンパウダーB　C：ガンパウダーC(=A+B)
※「LIGHT MODE」の場合、弾数は表の2倍の数値が得られます。

●弾薬作成経験値について

弾の調合を行うことにより、各弾薬ごとに弾薬作成経験値が"1"ずつ上がっていきます。
経験値に応じて、弾ごとに弾薬作成のスキルレベルがアップし、より効率よく弾を作り出せるようになります。
経験値（Lv.）と、それにともなう弾薬の作成効率（Lv.0を基準とした倍率）は以下の通り。

	Lv.0～Lv.2	Lv.3～Lv.5	Lv.6～Lv.10	Lv.11～Lv.20	Lv.21～Lv.∞
ハンドガン	1	1.1	1.3	1.5	1.7
ショットガン	1	1.1	1.3	1.5	1.7
マグナム	1	1.1	1.3	1.5	1.7
グレネード	1	1.1	1.3	1.5	1.7

例：Lv.7でガンパウダーA＋リロードツールを調合した場合→15×1.3＝19個の弾薬が得られます。

●強化弾について

ハンドガンとショットガンの弾に関して、調合の回数を積み重ねると、経験値とは別に、通常の弾より威力の強い強化弾を作れるようになります。
※強化弾は、通常弾との選択で作ることができます。

S.T.A.R.S. special tactics and rescue service

The contents of this booklet are essential to your survival.
It contains data on your enemies,
and ways to explore further into the world of survival horror.
Use it with care, and good luck to your escape.
Hope you live through the nightmare.......

[NOT FOR SALE]